

第 15 课：数组之二维数组

讲师：Monkey

时间：2016 年 5 月 17 日（周二）

课程要点：

- 1.二维数组基本语法
- 2.二维数组的遍历
- 3.二维数组在游戏中的应用

1.二维数组基本语法

1.声明与初始化

声 明：数据类型[,] 数组名；

初始化：数组名 = new 数据类型[行数,列数];

声明,初始化二合一格式：

数据类型[,] 数组名 = new 数据类型[行数,列数];

2.赋值与取值

赋值：数组名[下标,下标] = 值;

取值：数组名[下标,下标];

3.声明初始化赋值三合一:

```
数据类型[,] 数组名 = new 数据类型[,] {  
    {0,0,0,0,0,0,0,0,0,0},  
    {1,1,1,1,1,1,1,1,1,1}  
};
```

2.二维数组的遍历

for 循环嵌套

数组名.GetLength(轴向下标); //可以获取某个轴向上的元素个数。

3.二维数组在游戏中的应用

存储游戏地图[见图]

例：迷宫游戏地图实现